Sinclair

ZX SPECTRUM

Userclub

Clubinfo Nr. 1 (106) vom 01. Januar 1993

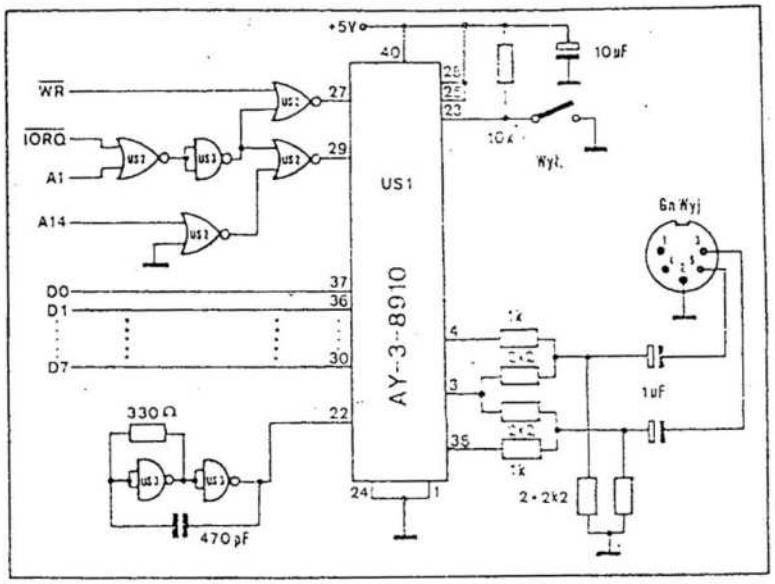
Rolf Knorre - Postfach 20 01 02 - 5600 Wuppertal 2
Telefon 0202 / 55 66 89 - Telefax 0202 / 59 47 21
Stadtsparkasse Wuppertal (BLZ 33050000) Kto. 853382

wünscht Euch Rolf Knorre

Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64, 7050 Waiblingen, ☎ 07151/22387

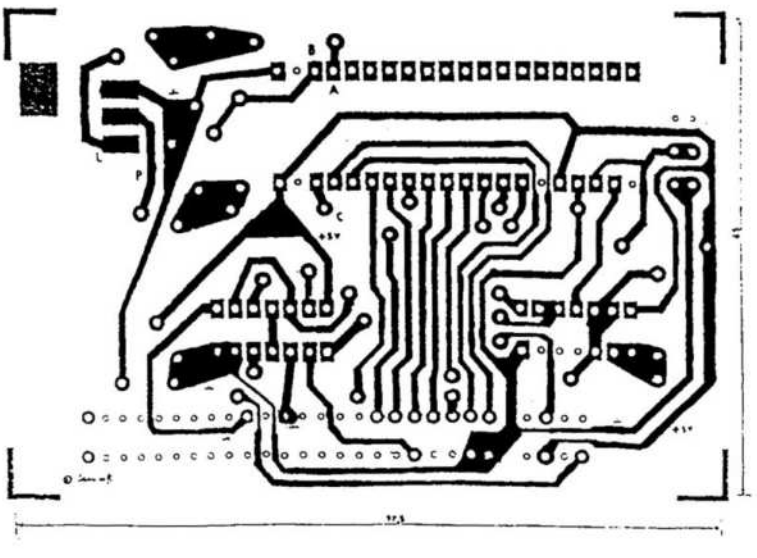
HALLO SPECTRUM FREUNDE

Unlängst berichtete ich in diesem Heft von den Demo's die speziell für den Spectrum kreiert werden. Dabei erwähnte ich, daß bei vielen Demo's der Soundchip angesteuert wird. Da im normalen 48er Spectrum keiner drin ist, bleiben dem Betreiber viele tolle Sounds vorenthalten. Um auch den vollen Hörgenuß wie beim 128er zu erhalten, benötigt man für den 48er ein Soundinterface. Neben den Demo's lassen auch sich herkömmliche Spiele akustisch aufwerten.



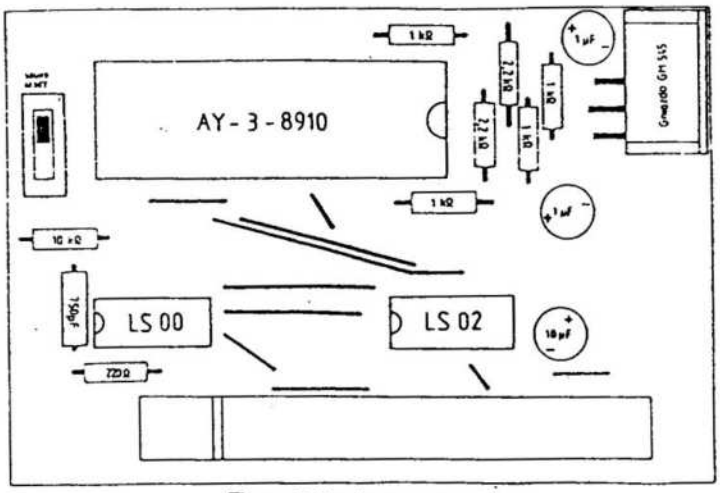
Schaltplan

Wer einen Schaltplan lesen und ein wenig mit dem Lötkolben umgehen kann, ist in der Lage ein Soundinterface zusammenzubasteln. Der Einzelteilpreis beläuft sich auf ca. 40-45DM. Am extremsten schlägt mit ca.18DM der Soundchip zu Buche. Meine nachfolgende Anleitung stammt aus einem polnischen Computerheft. Das Soundinterface wurde genau nach der polnischen Anleitung zusammengelötet. Jedoch das Gerät funktionierte aus unerfindlichen Gründen nicht. Nach einer gewissen Abänderung ist nun das Interface OK. Zuerst zeige ich Euch den polnischen Originalschaltplan mit den Platinenlayout und den Bestückungsplan. Hernach den abgeänderten Schaltplan. Vielleicht ist jemand in der Lage, nach dem neuen Schaltplan (als Basis vom alten Platinenlyout) eine Atztplatine herzustellen, die eventuell gegen einem kleinen Unkostenbeitrag erworben werden kann. Ich könnte mir vorstellen, daß bei einer vorgefertigten Platine vermehrt nach dem Lötkolben gegriffen wird. Eigendlich ist es hernach relativ einfach.



Platinenlayout

Wenn sich jemand an das vorhaben mit der Platine heranwagt, dann gehöre ich zu den ersten Bestellern. Mein Interface sieht recht abenteuerlich aus, da es frei verdrahtet auf einer Lochplatine installiert ist.



Bestückungsplan

STÜCKLISTE:

Soundchip AY3-8910 (stammt aus dem Atari, nicht überall der Chip zu erwerben, aber bestimmt beim Atarihändler)

Kondensatoren
- 1• 330 pF Keramik
- 2• 10 µF Tantal
- 1• 0,1-0,47 µF kein Elko
- 3• 0,22 µF Keramik
- 1• 47 µF Elko

Widerstände
- 2• 470 Ohm 1% Metall
- 2• 1 K-Ohm
- 2• 2,2 K-Ohm
- 2• 4,7 K-Ohm
- 3• 10K-Ohm

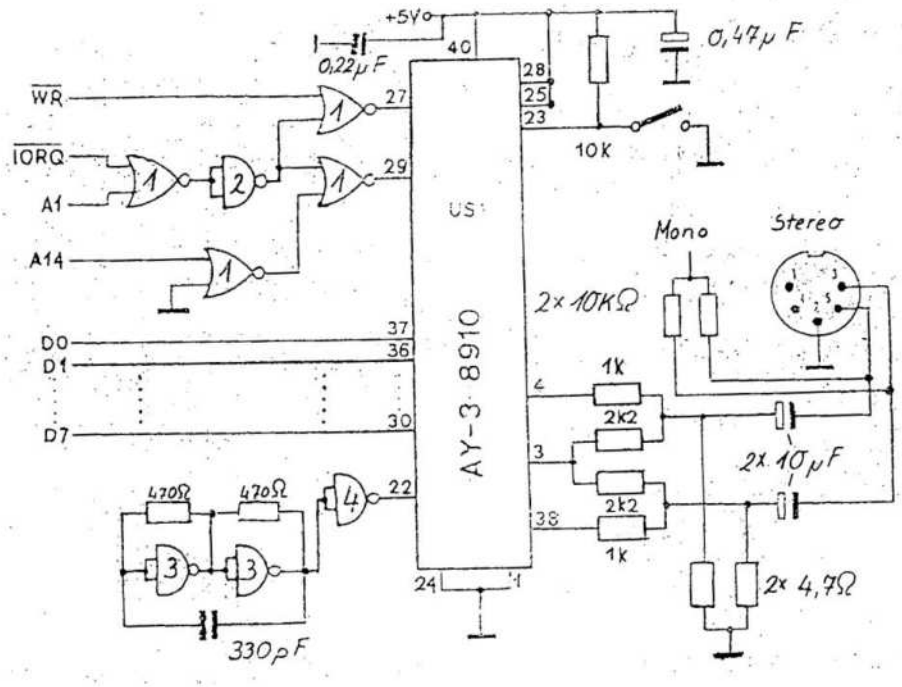
IC's
- 2• 74 LS 02 (1+3) Bei Nr.3 alle unbenützte Gatter auf Masse legen.
- 1• 74 LS 00 (2) Alle unbenützte Gatter auf Masse legen.
- 2• 74 LS 132 (4) Alle unbenützte Gatter auf Masse legen.
- 2• 1N 4001.....7

Beachte die Zahlen in den Klammern, sie sind im abgeänderten Schaltplan hinterlegt.

IC-Fassungen
- 4• 14 polig
- 1• 20 polig

Spannungsregler
- 1• 7805

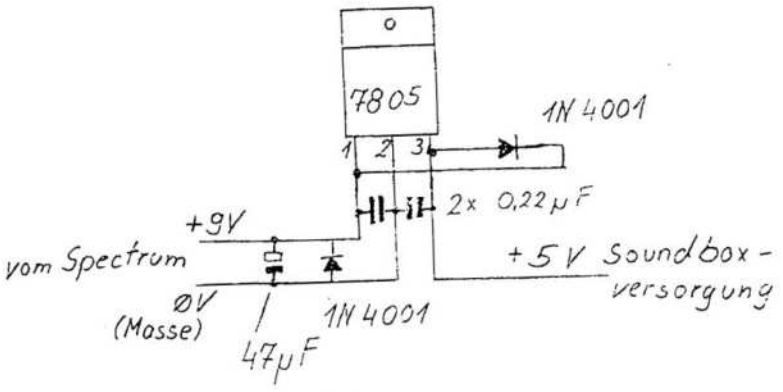
Sonstiges
- 1• Busteckleiste
- 1• Klinkenstecker für Mono- oder (und) Stereoausgang
- 1• Drucktaster (Reset)



Abgeänderter Schaltplan

Wer das Gerät noch komfortabler gestalten will, kann zusätzlich den Resetschalter über den Spectrumbus legen. Das heißt wenn über den Computer ein Reset erfolgt, wird automatisch auch das Interface zurückgesetzt. Ansonsten gibt das Interface so lange einen Ton ab, bis der Resettaster manuell gedrückt wird.

Um das Interface korrekt mit Strom zu versorgen, leitet man über den Spectrumbus 9V ab. Das wiederum auf dem Soundinterface mittels einem Spannungeregler auf 5V reduziert wird. Nun wünsche ich ein Gutes gelingen und verbleibe bis zum nächsten Mal Euer *Manfred Messerschmidt*



Zusätzliche Stromversorgung

Ludwig Halbritter
Augsburger Str. 4
8935 Fischach
Tel.:08236/495

Fischach, 20.12.92

Hallo Spectrumfreunde,

heute möchte ich einen Rückblick über die Aktivitäten der PD-Bibliothek abliefern. Begonnen hat eigentlich alles damit, daß Guido Schell im Info 01/91 die Einrichtung einer PD-Bibliothek vorgeschlagen hatte. Nachdem sich außer mir keiner bereitgefunden hatte, dieses Projekt in Angriff zu nehmen, startete ich mehrere Aufrufe, mir für den Aufbau einer PD-Bibliothek Programme zuzusenden. Sehr zögerlich trafen dann die ersten Kassetten bei mir ein und ich konnte mit dem Sortieren und Katalogisieren beginnen. Im Dezember 1991 war es dann soweit, die erste Liste mit 136 PD-Programmen konnte im Club-Info veröffentlicht werden. Dies wirkte wie eine Initialzündung, denn zu den ersten Bestellungen kam eine ganze Menge neuer Programme hinzu. So war es mir möglich, nach Wochen umfangreicher Tätigkeit, in den Info's 06/92 und 07/92 eine Liste mit weiteren 210 Programmen zu veröffentlichen. Nach einer Sommerpause habe ich nun wieder mit dem Sichten der noch vorhandenen Kassetten begonnen, eine weitere Liste mit PD-Programmen werde ich demnächst abliefern.
Nun zu Eurer Mitarbeit an der PD-Bibliothek. Bis heute habe ich insgesamt 18 Einsendungen für die Bibliothek erhalten, wobei der Umfang je Einsendung sich zwischen einem Programm und mehreren Kassetten bewegte. Jede Einsendung wurde von mir namentlich in den Info's erwähnt, ich hoffe, daß ich dabei keinen vergessen habe. Stellvertretend für alle Einsender möchte ich nochmals Gunter Klauke erwähnen, denn er hat bis heute etwa 50 Kassetten zur Verfügung gestellt.
Bearbeitet und ausgeliefert wurden von mir 16 Bestellungen, wobei hier der Umfang zwischen einem und 96 Titeln je Bestellung lag. Insgesamt wurden 367 Programme bestellt, dazu kamen noch die Programmbeschreibungen, also jede Menge Kopierarbeit.
Sehr positiv möchte ich bewerten, daß mir von allen Bestellern die Unkosten umgehend und vollständig erstattet wurden.
Erwartet habe ich eigentlich Kritik, positiv wie negativ, doch es traf weder das Eine noch das Andere ein. Also werde ich die PD-Bibliothek wie bisher weiterführen.

Zum Abschluß noch ein Aufruf in eigener Sache. Ich suche eine Tastatur-Beschriftungsfolie der Firma dk'tronics, Typ 2. Wer weiß, wo so eine Beschriftungsfolie heute noch zu bekommen ist, bzw. hat so eine Folie und würde sie mir verkaufen (oder für eine Kopie ausleihen).

Mit freundlichen Grüßen

Ludwig

Interface 1, kaum benutzt 40,-DM

Vierfach-ISO-ROM für IF 1 u. Disciple, mit Backup-, Monitor, Basic-Toolkit- u. Normalrom, absturzfreie Umschaltung 40,-DM

TRI-STEP, Steuerinterface für den Spectrum, treibt bis zu 7 Ausgänge (z.B. Lämpchen) oder 3 Schrittmotore (z. B. XY-Fahrtisch) Spannungsversorgung über den Spectrum bis 0,8 A, exterener Spannungsanschluß bis 3 A. mit Beispielsoftware in Basic, Gerät fertig aufgebaut und getestet, mit Software zum Ansteuern eines XY-Tisches. Auch Eisenbahnsteuerung möglich ! 45,-DM

SPUC Hefte Januar 86 bis 6/92; PROFICLUB 26 Hefte ,
CK 11/85, 4/5-86, 6/7-86, 12/1-86/87, 2/3-87, 4/5-87
Happy Computer 12/84, 1+3+8+9+10+12/85, 1+2+3+5+6/86, 3+5/87
2 Sonderhefte Sinclair von Happy Computer (SH 1 und 1/85)
ZX-Computing 12/85, 1+4/86, 1+2+3+4+5+10/87 Crash 1+3/89
Sinclair User 7/86, 1+3/87, 4/88 Your Sinclair 4/87, 1+3+4/88
ZX-USER Group 7/8+9/10+11/12-84 Your Computer 12/84, 12/85
alle Hefte zusammen 50 DM

Alle Preise VB zzgl. Portokosten

Hartmut Schwinty, Liebigstr. 5, 4600 Dortmund 1, Tel. 0231/123109

Abs.: Bernd Dieter Hein
Heroldstraße 28b
4400 Münster

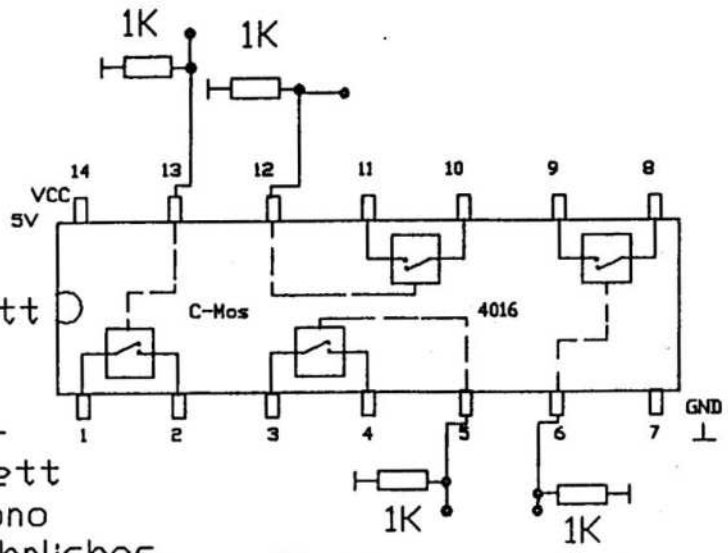
Münster, den 22.11.1992

Hallo Leute,

wie versprochen geht es heute um den Bau eines Joystick-Interfaces mit dem man alle Tasten des Spectrum ansprechen kann. Den Einbau kann nur Derjenige vornehmen, der eine andere Tastatur besitzt. Vielleicht weiß jemand eine andere Lösung für alle User. Dies soll ja auch nur eine Anregung sein. Wer ernsthaft daran interessiert ist kann einen Satz Matrixen von mit bekommen. Vielleicht ist darunter ja ein MC-Programmierer. Zum Bau ist nicht mehr viel zu sagen, da alles aus der Skizze zu ersehen ist. Die Stifte muß man sich selber herstellen aus 2mm Messingdraht oder Nägeln. Das Rundmessing bekommt man in jedem Modellbaugeschäft. Und nun viel Spaß.

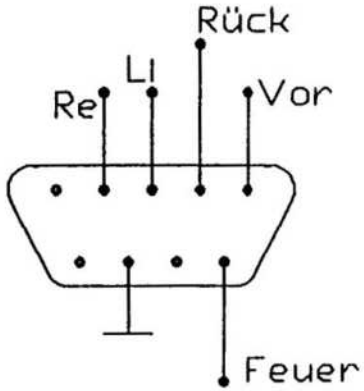
Dirk Ki

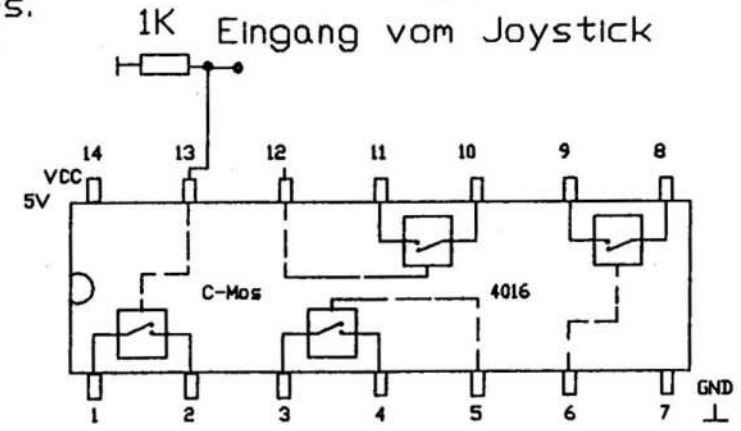
Eingang vom Joystick



An den Eingängen der Ic's 1-4 und 8-11 können bestimmte Leitungen von der Tastatur über ein Steckbrett angeschlossen werden.Besonders gut für Spiele geeignet.Als Steckbrett eignet sich eine Mono Matrix oder was ähnliches.

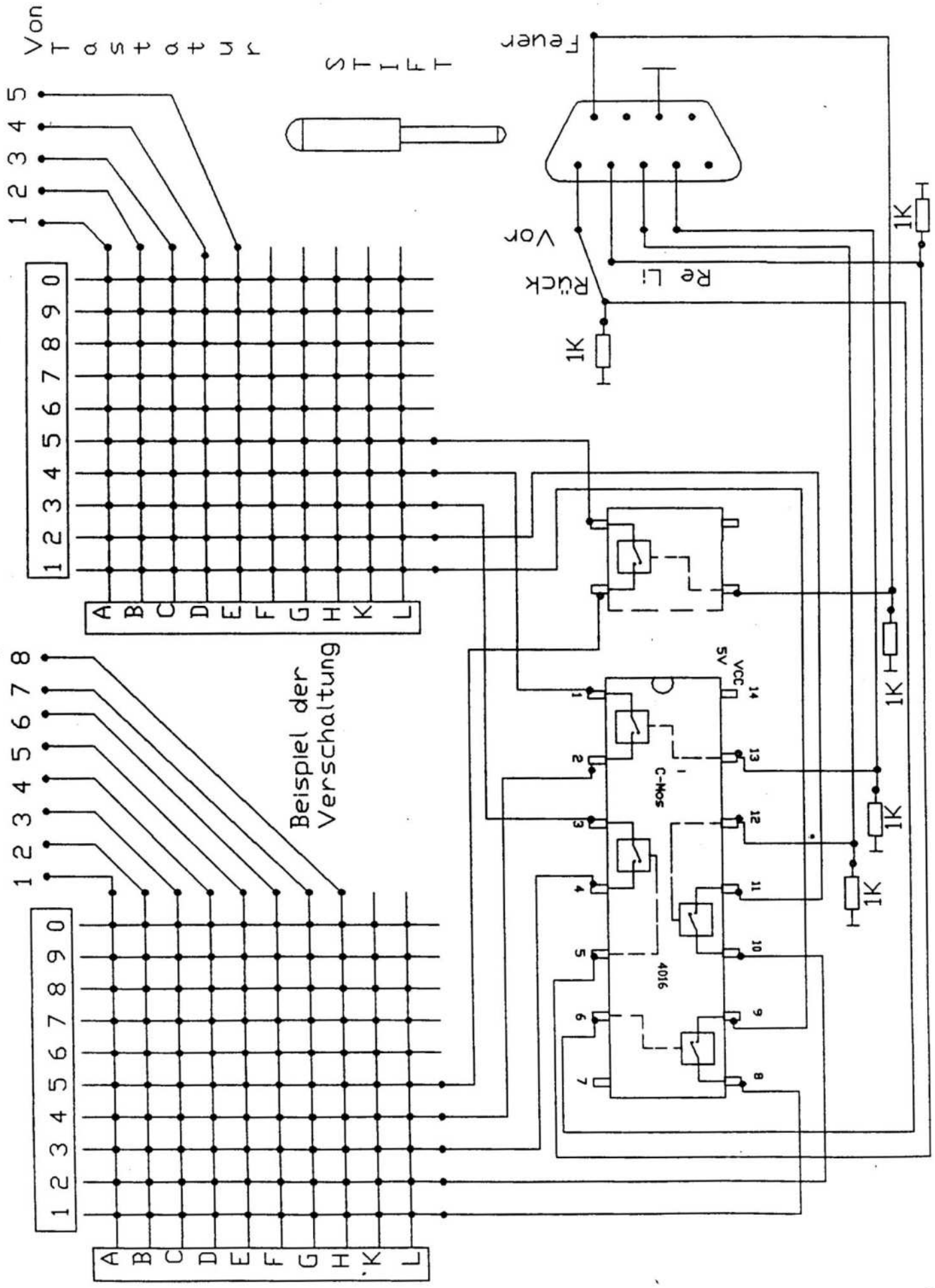
Joystick Buchse von Hinten



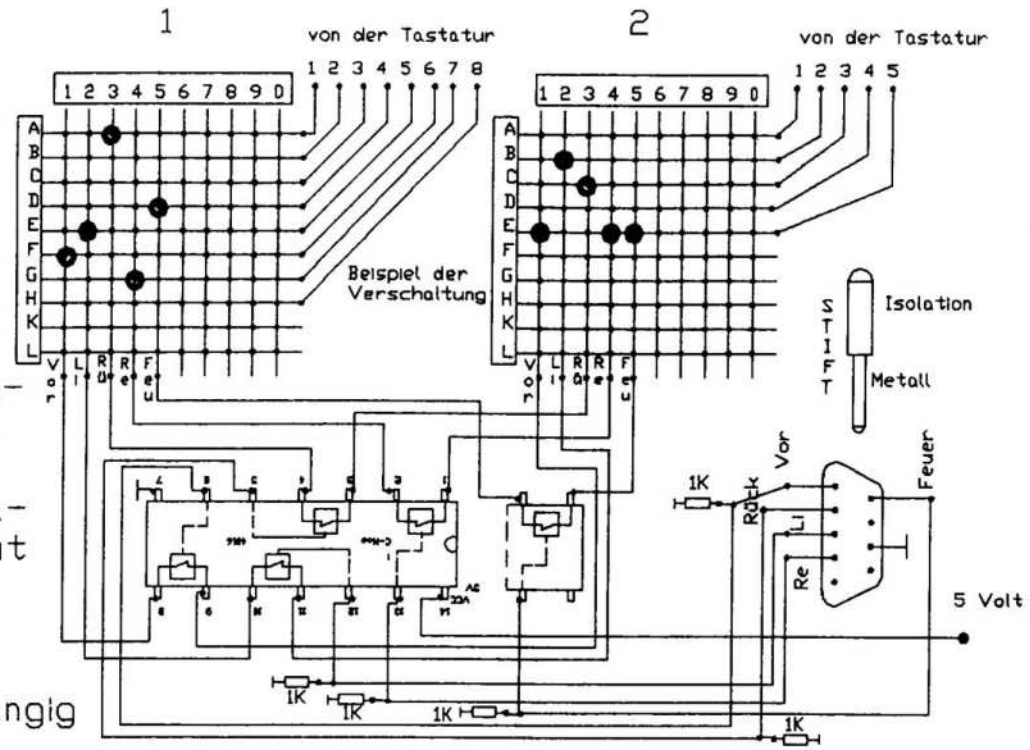


1/4 IC

Joystick-Interface für die Bedienung von Tasten

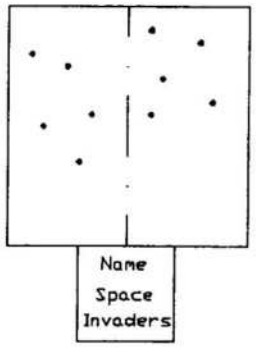

Von Tastatur
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
A B C D E F G H K L
SHIFT
Feuer
Vor
Rück
Re
Li
1K
1K
1K
1K
1K
1 2 3 4 5 6 7 8
Beispiel der Verschaltung
5V
VCC
C-MOS
4016

Die 8er und 5er Leitungen sind von der Tastatur. Die Kreuzungspunkte der Matrix sind erst durchgängig wenn ein Stift in die Bohrungen gesteckt wird. Die Schaltung kann direkt in die Tastaturleitung eingebaut werden,da die Leitungen der Matrix Waagerecht sowie Senkrecht durchgängig sind.



Größe der Matrix
ca. 4,5 * 4,5 * 3 cm
Type GHIELMETTI
Monomatrix 10*10*3

Steck Schablone



Als Schablone für die Belegung habe ich mir etwas festeres Papier genommen. Es eignet sich sehr gut Lochkarten von Computern.Etwas Zeit braucht man schon um die Lochung für die Stifte vorzunehmen.Wenn man die Karte sich beschriftet mit dem Namen des Spiels kann beim nächsten spielen schnell gesteckt werden.Als Steckvorlage eignet sich besonders die Zeichnung der Tastatur vom Specktrum.

Beispiel einer Belegung. für den Joystick.

A=vor M=rück C=Li Q=Rechts P=Feuer

Matrix 1		Matrix 2
A= F1	———	A= E1
M= A3	———	M= C3
C= E2	———	C= B2
Q= G4	———	Q= E4
P= D5	———	P= E5

Hubert Kracher
Kirchdorfer Str. 5
8201 Großholzhausen

Harald Lack
Heidenauer Str. 5
8201 Raubling

****
* DOUBLE 'H' SOFTWARE *
****

Hy Fans!!

Wieder einmal war es an der Zeit, sich einem Adventure zu widmen. Deshalb folgt jetzt und hier der Plan und die Lösung zum Programm "INKA TEMPEL".

Die Geschichte ist schnell erzählt: Der Spieler muß in den weit verzweigten Tempelanlagen sieben Goldschätze finden, sie zur Tempeltreppe bringen und dort auf der Goldwaage wiegen.

Widmen wir uns nun den Örtlichkeiten, die uns auf der Suche begegnen.

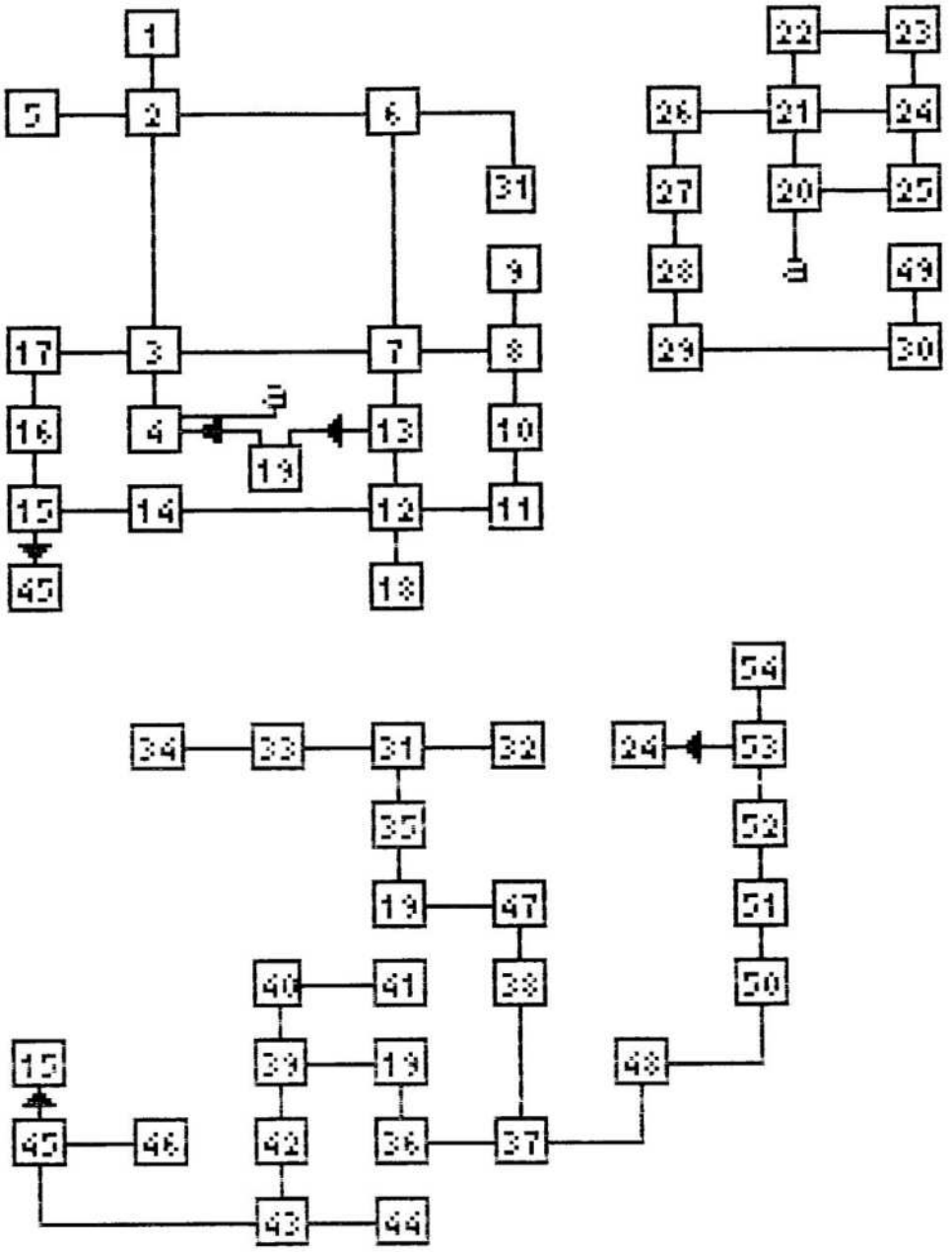
01) Überdachte Tempeltreppe	(GOLDWAAGE)
02) in der Eingangshalle	(Rolle Draht, Schaufel)
03) Wachraum der Tempelwachen	(Taschenlampe, grüner Schlüssel)
04) Große Treppe	
05) Leerer Raum	(SCHWARZER SCHLÜSSEL)
06) Küchenvorraum	(Glasperlen, gelber Schlüssel)
07) Küche	(goldener Schlüssel)
08) Schlachterei	(Fleischermesser)
09) Kornspeicher	(Blasebalg, GOLDKLUMPEN)
10) Fleischlager	(Flaschenzug)
11) Geräteraum	(Spitzhacke)
12) Essraum für Diener	(Seil)
13) an einem Brunnen	(BLAUER SCHLÜSSEL)
14) Ruheraum für Diener	(Schlauchboot ohne Luft)
15) Raum mit Altar	(Räucherstäbchen)
16) Ruheraum für Wachen	
17) Waffenarsenal	(MAGISCHE LANZE)
18) ehemaliger Gästeraum	(Feuerzeug)
19) große Grotte	
20) oberes Ende große Treppe	(spanische Münze)
21) Flur	
22) Ankleideraum für Priester	
23) Thermalbad	
24) Irrgarten	
25) Zimmer mit blauen Wänden	(BRECHEISEN)
26) Bibliothek	(PAPYRUSROLLE, Lageplan)
27) Altarvorraum	
28) großer Altarraum	(Opfermesser)
29) Abstellkammer	
30) großer Reliquienraum	(GOLDENES PFERD)
31) Heizungvorraum	(Eimer mit Kohlen)
32) Holzlager	(KLAPPLEITER)
33) Essraum für Sklaven	(INDISCHE FLÖTE)
34) Ruheraum für Sklaven	(Onyxblock)
35) Heizungsraum	(Kneifzange)
36) Schlagengrube	

37) am Fuß einer Treppe
38) dunkler Gang
39) Kerkervorraum (Peitsche)
40) Folterkammer (SCHWEISSBRENNER)
41) Kerker (MAGISCHE FLASCHE)
42) Opfervorbereitungsraum (Lexikon spanisch - deutsch)
43) am Fuß einer Geheimtreppe
44) kleiner Schatzraum (GOLDENE SCHALE)
45) oberes Ende der Geheimtreppe
46) kleiner Reliquienraum (GOLDENER RING, ROTER SCHLÜSSEL)
47) Weinkeller
48) auf der Treppe (Geheimtürendetektor)
49) Geheimraum (GOLDENER APFEL)
50) oberes Ende einer Treppe
51) Meditationsraum (Pendel)
52) Raum mit Statuen (GOLDENE STATUE)
53) Raum des ewigen Feuers
54) Urnenraum (GOLDENE URNE)

Die in obiger Aufstellung groß geschriebenen Gegenstände sind zur Lösung des Adventures unbedingt notwendig.

Nun die Vorgehensweise:

Da stehen wir nun, an unserem Ausgangspunkt, der überdachten Tempeltreppe (Raum 1) und machen uns auf den Weg zum Waffenarsenal (Raum 17) und greifen uns dort die magische Lanze. Mit dieser Lanze stürmen wir den Kornspeicher (Raum 9) und befreien den Goldklumpen von einem Geist. Nachdem die Lanze nicht mehr benötigt wird, lassen wir sie an Ort und Stelle fallen. Den Golklumpen bringen wir gleich zur Goldwaage (Raum 1). Jetzt gehts ab in Richtung Zimmer mit blauen Wänden (Raum 25) wo wir uns das Brecheisen "aneignen", dann in die Bibliothek (Raum 26). Hier leihen wir uns die Papyrusrolle aus. Mit den beiden Gegenständen gehts zum großen Reliquienraum (Raum 30). Dort sacken wir das goldene Pferd ein und öffnen mit der Papyrusrolle die Tür zum Geheimraum, in welchem ein goldener Apfel liegt. Wird sofort mitgenommen. Dann zurück zur Goldwaage, aber vorher müßen wir noch mit dem Brecheisen die Tür zur Abstellkammer aufstemmen. Unsere eingesammelten "Goldstücke" werden abgelegt. Papyrusrolle und Brecheisen haben wir bereits auf dem Rückweg irgendwo fallen lassen. Im garnicht so leeren Raum (Raum 5) liegt ein schwarzen Schlüssel, den wir sofort mitnehmen. Den blauen Schlüssel holen wir uns beim Brunnen (Raum 13) ab. Mit den beiden Schlüsseln gehen wir ins Holzlager (Raum 32), nehmen die Klappleiter mit und steuern den Essraum für Sklaven (Raum 33) an. Um den Schlagen in der Grube (Raum 36) den Marsch blasen zu können, nehmen wir die indische Flöte mit. So ausgerüstet begeben wir uns in die große Grotte. Den Kerkervorraum (Raum 39) schließen wir mit dem schwarzen Schlüssel auf. Um an den Fuß einer Geheimtreppe zu gelangen (Raum 43) benützen wir den blauen Schlüssel. Dort benutzen wir die Klappleiter und gelangen an das obere Ende der Treppe. Im Osten liegt der kleine Reliquienraum, wo wir den goldenen Ring und den roten Schlüssel mitnehmen. Im kleinen Schatzraum (Raum 44)

holen wir uns die goldene Schale ab. Zurück in den Opfervorbereitungsraum gelangen wir nur mit Hilfe des roten Schlüssels. Jetzt ist es Zeit alle Schlüssel und die Klappleiter abzulegen. Aus der Folterkammer (Raum 40) und dem Kerker (Raum 41) nehmen wir den Schweissbrenner und die magische Flasche mit. Mit Umweg über die Schlangengrube (Raum 36) kommen wir auf die Treppe (Raum 48), wo wir den Geist in seine Flasche verbannen. Jetzt noch schnell in den Statuenraum (Raum 52) um die goldene Statue mitzunehmen. Im Raum des ewigen Feuers (Raum 53) machen auch wir Feuer und schweissen die Tür zum Urnenraum (Raum 54) auf. Wir sammeln unseren letzten Gegenstand, die goldene Urne ein und begeben uns zurück zur Goldwaage. Unterwegs verlieren wir wieder alle nicht mehr benötigten Gegenstände. Unsere restlichen Goldsachen werden bei der Tempeltreppe deponiert. Zu guter letzt benutzen wir noch die rein zufällig vorhandene Goldwaage und haben damit das Adventure gelöst.

C O N G R A T U L A T I O N S ! ! !